MAXI juegos 1

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Travessera de Gràcia, 17, 6º 1ª
08021 BARCELONA
Tel. (93) 414 14 47 - Fax (93) 200 02 37

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 56 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect. Dpto. de Suscripciones
de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correos 600
08080 BARCELONA
Tel. (93) 296 88 14
Fax (93) 331 21 16

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno con los primeros números de la colección y el otro aproximadamente por la mitad.



INDIANA JONES y la Última Cruzada

Tienes en tus manos "Indiana Jones y la Última Cruzada", un juego que reproduce fielmente el argumento de la película homónima: la búsqueda del Santo Grial, el rescate del padre de Indiana, la lucha con los nazis... Si quieres ser un héroe, carga el juego en tu PC, asegúrate de tener suficiente equipo y disponte a pasar unos momentos inolvidables.

Requisitos mínimos:

- PC-AT con 286 a 8MHz.
- 384Kb de RAM libres.
- MS-DOS versión 3.30.
- soporta gráficos VGA, EGA, CGA o MCGA.
- soporta ratón y joystick.
- soporta tarjeta de sonido AdLib (o compatibles) y el altavoz interno del PC.
- unidad de disquete de 3,5 pulgadas.
- si se instala en disco duro se necesitan al menos 2Mb libres (algo más si se quieren guardar partidas).

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior (las transiciones entre fases del juego se hacen más cortas y tanto los movimientos de los personajes como el scroll de la pantalla son más suaves).
- 1Mb de RAM.
- 3Mb en disco duro.
- tarjeta gráfica VGA con al menos 256Kb.
- ratón, sin duda, el mejor método para controlar a Indy.
- tarjeta de sonido, para oír perfectamente la banda sonora.

INDIANA JONES

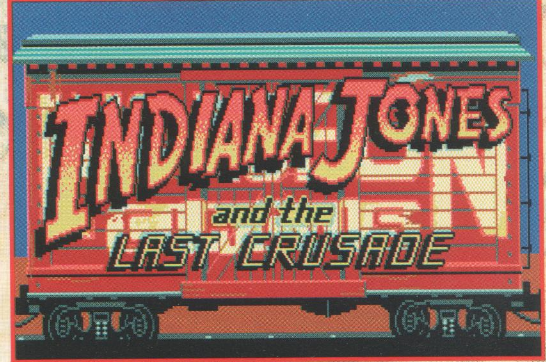
LA HISTORIA...

En el año 1938, Walter Donovan, un rico industrial muy conocido en el mundo del arte, encarga a Indiana Jones que encuentre el Santo Grial, el objeto espiritual más buscado por el hombre desde los tiempos del rey Arturo. La leyenda afirma que quien beba del Santo Grial obtendrá la vida eterna.

Indiana nunca ha creído en esas leyendas pero no tiene más remedio que aceptar el encargo al enterarse de que Henry, su padre, ha desaparecido mientras buscaba el Grial para Donovan.

Hay un pequeño detalle que Donovan le oculta a Indiana: en realidad trabaja para Hitler, quien está muy interesado en conseguir la inmortalidad a través del Grial.

En este juego encarnas a Indiana Jones. El objetivo final es encontrar el Santo Grial y así evitar que caiga en manos de los nazis.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Indiana Jones y la Última Cruzada se presenta en un disco de 3,5 pulgadas y alta densidad que contiene todos los ficheros necesarios para el juego, gran parte de ellos comprimidos en un único archivo, por lo cual no es posible ejecutar el juego desde disquete. Así que resulta imprescindible realizar el proceso de instalación. A continuación explicamos cómo se lleva a cabo tal proceso.

LA AVENTURA...

Todo empieza en Nueva York, en la facultad Barnett el año 1938 -donde Indiana imparte clases de Historia y Arqueología- al recibir Indy por correo el diario de su padre. Este pequeño manuscrito contiene en realidad todas las pistas que su padre ha conseguido reunir durante muchos años acerca del Grial.

Desde Barnett viajará hasta la perdida ciudad en donde ahora reposa el Grial. Pero lejos de hacer turismo, tendrá que meterse en unas catacumbas cristianas, quedar colgado de la fachada de un castillo nazi, pegarse a puño limpio con guardianes, robar un avión, perderse en el interior de un dirigible con guardias alemanes pisándole los talones y hasta dejar que ¡el mismísimo Hitler le firme un autógrafo!

Y la única forma de tener éxito es seguir pistas, recoger objetos, hablar con diversos personajes y viajar... cosas que a Indy no se le dan del todo mal.



Como era de esperar, la tercera aventura cinematográfica de Indiana tuvo un gran éxito en su conversión a juego.

EL JUEGO Y EL CINE

Indiana Jones es seguramente el aventurero más conocido en todo el mundo, casi más que su sombrero y su látigo. Nacido de la colaboración de George Lucas con el director de cine Steven Spielberg, Indy es un arqueólogo que sabe usar la cabeza además de los puños. Así lo ha demostrado en las tres películas que le hicieron famoso: "En busca del Arca Perdida", donde tenía el encargo de encontrar el Arca de la Alianza, "El Templo Maldito", en donde buscaba las piedras sagradas de Shiva y "La Última Cruzada", en la que tiene que encontrar el Santo Grial. Su éxito ha sido tal que ha dado pie a juegos de ordenador, de consolas, etcétera.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

El primer paso a dar es hacer una copia de seguridad del disco (para ello puedes utilizar el comando DISKCOPY de MS-DOS). Vas a necesitar un disco de 3,5 pulgadas y alta densidad (HD) vacío. Una vez hecha la copia, guarda el original en un lugar seguro y usa la copia.

Ahora ya puedes instalar el juego. Inserta el disco en tu unidad de disquete y cambia a ella con A: (o B:). Teclea INSTALL seguido de la unidad de disco en la que quieres instalar el juego (por ejemplo INSTALL C:). Si no especificas disco de destino el programa te dirá que lo pongas.

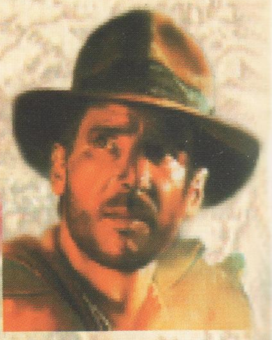
Inmediatamente verás aparecer en la pantalla una serie de mensajes que te indican que los ficheros se están copiando y descomprimiendo en el disco que has elegido. Ya no tienes que hacer nada más que esperar a que el proceso de instalación finalice.

¡¡¡OJO!!! ESTE JUEGO NECESITA 2 MEGAS LIBRES

¡¡¡Comprueba que tienes suficiente disco duro libre antes de instalar el juego!!!



INSTRUCCIONES



No olvides que ésta es una aventura conversacional, y que el desarrollo del juego requiere que tú seas quien dé las órdenes, quien hable, quien pregunte... Hablar es, pues, casi la única forma de participar en el juego. Tendrás que decidir en cada momento qué debes hacer, qué hay que buscar, con quién tienes que hablar y qué le puedes decir. De cada una de tus elecciones dependerá el rumbo que tome la aventura, siendo posible realizar cada cosa o llegar a los mismos resultados de varias formas.

La pantalla está dividida en dos zonas: **la principal**, en donde se desarrolla la acción, y la parte inferior, dividida a su vez en otras 3 zonas. La **línea de mensajes** es donde aparecerán los diálogos que mantienen los personajes así como mensajes relacionados con el juego. La **zona de verbos** disponibles es una lista de todas las posibles acciones que Indy puede realizar. Algunos verbos sólo se activan cuando pueden ser realizados. El **inventario de objetos** es una lista de todos los objetos que llevamos encima.



En la pantalla principal, que suele llamarse área de acción, también tendrán lugar las escenas animadas, en donde no tienes ningún control sobre tu personaje. Las órdenes que le das a Indy se construyen primero en la línea de mensajes, usando los verbos que haya disponibles en ese momento, y luego ya se procesan y se ejecutan las acciones correspondientes.

En la zona del inventario pueden aparecer dos flechas, una hacia arriba y otra hacia abajo, indicando que hay más cosas y que puedes desplegar el listado para ver el resto de objetos que llevas. Según avances en el juego irás incrementando la cantidad de objetos.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

El programa de instalación se encarga de crear un directorio llamado Indy3 en el que "vuelca" toda la información. Cuando termine el proceso de instalación aparecerán nuevos mensajes, esta vez mostrando las opciones de carga del juego.

Las opciones determinan el tipo de gráficos a usar, la tarjeta de sonido, etcétera. Para activarlas lo único que hay que hacer es teclearlas detrás del nombre del programa. Antes tendrás que teclear CD C:\INDY3 para entar en el directorio del juego.

Las opciones disponibles son:

ADLIB	Tarjeta AdLib
CGA	Modo CGA
MCGA	Modo MCGA
EGA	Modo EGA
TANDY	Modo Tandy
INTERNAL	Altavoz interno
2DISKS	Dos disquetes

Por ejemplo:
INDY3 ADLIB MCGA
(carga AdLib y MCGA)

¡¡¡NO TE OLVIDES DE LAS CLAVES!!!

Tendrás que consultar la tabla de claves que suministramos para entrar en el juego.





Manejar a Indiana

Controlar a Indy es muy sencillo. Sólo tienes que indicar la acción deseada, es decir, el verbo que quieres usar, y combinarlo con el objeto o el personaje que quieras para crear órdenes precisas. El programa se encargará de construir frases con sentido a partir de esos mínimos datos, y así Indy podrá avanzar, hablar y usar cosas fácilmente. El mismo método se usa para conseguir que Indy se desplace. Simplemente se elige el verbo "Andar hacia" y se señala con el cursor el sitio al que queremos que vaya.

VERBOS

Hay un buen número de verbos a elegir, aunque no todos se pueden usar con todos los objetos o están disponibles en todas las situaciones. El programa se encargará de indicarte qué verbo se puede emplear con cada objeto, iluminando uno u otro según por dónde pase el cursor en la pantalla de acción y cuál sea la situación.





Los verbos que puedes usar son: ***"empujar"***, ***"abrir"***, ***"andar hacia"***, ***"usar"***, ***"tirar"***, ***"cerrar"***, ***"coger"***, ***"encender"***, ***"mirar"***, ***"qué es"***, ***"dar"***, ***"apagar"***, ***"hablar"*** y ***"viajar"***.

En este juego tienes la posibilidad de controlar a Indy o a Henry, su padre.

OBJETOS

El juego está lleno de ellos. Algunos pertenecen al decorado y no se puede hacer nada con ellos. Además están las personas, con las que puedes hablar e incluso pelear.

También hay cosas que puedes ver, coger, empujar, apagar, encender, etcétera.



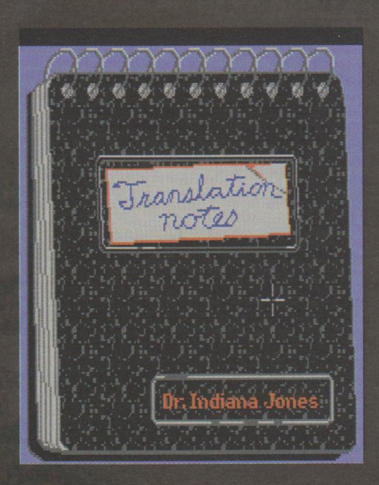
Cuando pases el cursor por encima de uno de estos objetos, aparecerá su nombre en la línea de mensajes y se iluminarán los verbos disponibles para manejar ese objeto en particular. Así podrás activarlos de forma muy rápida y precisa.

Además de estas cosas hay otro tipo de objetos (motos, aviones, máquinas) que tendrás que usar, reparar, etcétera.

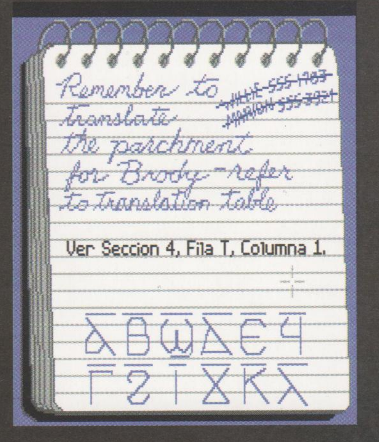
Pero eso ya es otro tema, tendrás que aprender a usarlos o a repararlos, y echar mano de lo que el juego llama "manuales de vuelo"... No te despistes, en cualquier momento puedes encontrar un libro esencial, sobre todo, para pilotos inexpertos.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cada vez que arranques el juego, Marcus te pedirá que traduzcas alguna palabra. El programa te mostrará el block de traducciones de Indiana indicándote la sección, fila y número de la palabra a deletrear. Usa la tabla de claves para descifrarlo.



Una vez que hayas pasado la pantalla de claves, el programa comprueba el hardware que tienes y se pone en marcha con las opciones indicadas al principio. Recuerda que debes tener cargados los drivers del ratón, la tarjeta de sonido, etcétera.













Las buenas maneras

Evidentemente, en un juego conversacional como éste, lo que más veces tendrás que hacer será dialogar, y es ahí donde podrás desplegar tus dotes diplomáticas. El juego te irá presentando en cada ocasión un número de opciones posibles para empezar o continuar un diálogo, por lo que no tendrás que romperte la cabeza buscando frases muy elaboradas.

Casi todos los personajes que deambulan por el juego pueden hablar contigo. Si lo haces bien te darán información que después podrás emplear. A veces esa información no sirve para nada... y a veces la conversación degenera en una estupenda pelea. Procura insistir en tus conversaciones. A veces hay que esperar a que el personaje te cuente su vida entera para poder sacar provecho de la situación.

Para hablar con los personajes deberás usar el verbo "Hablar". Éste quedará iluminado si es posible entablar una conversación con ese personaje. Aparecerán varias frases entre las que tendrás que elegir una, según el efecto que quieras obtener.

Recuerda, en una aventura gráfica hay muchas formas de conseguir el mismo resultado, por las buenas o por las malas. A veces, si lo que buscas es información, tendrás que recurrir a la diplomacia, pero si llevas prisa...no te andes con menudencias.



ACCIONES Y

Cargar o grabar el juego

Para acceder al menú de carga o grabación de un estado del juego se utiliza la tecla F5. Esta opción sólo está disponible cuando lo están los verbos de acción.

Si quieres cargar una partida anterior (por ejemplo: si te han matado), pulsa F5 en cualquier momento, selecciona CARGAR juego, muévete con el cursor por la lista de partidas grabadas hasta que veas la que quieres, selecciónala y pulsa en OK. Aparecerás tal y como estabas en aquel momento.



Si lo que quieres es grabar la partida (hazlo frecuentemente y especialmente si te vas a meter en líos) pulsa F5, selecciona GRABAR juego y elige una casilla libre de la lista. Teclea una descripción y pulsa OK. Si grabas la partida con el mismo nombre que uno que ya exista en la lista, este juego sustituirá al que hubiera antes ahí. Para seguir jugando pulsa PLAY.

Teclas de función

ESC (o botón derecho del ratón). Pasar una escena
F8. Volver a empezar una partida
Barra Espaciadora. Hacer una pausa en el juego
> (rápido) y < (lento). Velocidad del texto
ALT + S. Apagar / encender los sonidos
ALT + I. Acelerar el scroll de la pantalla
ALT + M. Activar el ratón
ALT + J. Centra y después activa el joystick
ALT + X. Salir del juego
F5. Cargar / grabar una partida

Uso del ratón

Posiblemente sea el mejor método para controlar el juego. Una vez iniciado el juego, para seleccionar el ratón bastará con pulsar a la vez las teclas "ALT" y "M". Si antes de empezar el juego cargas el driver del ratón, el juego aparecerá directamente en este modo. El cursor se mueve al mover el ratón en cualquier dirección. El botón izquierdo sirve para seleccionar los objetos y los verbos en la pantalla principal, así como para seleccionar líneas de diálogo. El botón derecho sirve para usar el verbo iluminado mientras "apuntamos" con el cursor un objeto. También sirve para saltarse escenas completas (presentación, escenas animadas, etcétera). Durante las peleas coloca el cursor donde quieras pegar (arriba, centro o abajo) y pulsa un botón para golpear. Para

CONTROLES

detener los golpes, haz lo mismo pero colocando el cursor encima del cuerpo de Indy.

Uso del teclado

El cursor se mueve con las teclas de dirección. La tecla ENTER realiza las mismas funciones que el botón izquierdo del ratón. La tecla ESC sirve para saltarnos algunas escenas.

Cada verbo se corresponde con una tecla. De esta forma, pulsar una de esas teclas equivale a poner el cursor sobre el verbo elegido y pulsar el botón izquierdo del ratón.

Q empujar	F encender
W abrir	G (viajar)
E andar hacia	Z dar
R usar	X mirar
T (hablar)	C ¿qué es?
A tirar	V apagar
S cerrar	B (Henry/Indy)
D recoger	

Cuando en una pelea Indy esté colocado a la izquierda las teclas tendrán esta función:

7 retroceder	4 retroceder	1 retroceder
8 parada alta	5 parada media	2 parada baja
9 puñetazo alto	6 golpe medio	3 puñetazo bajo

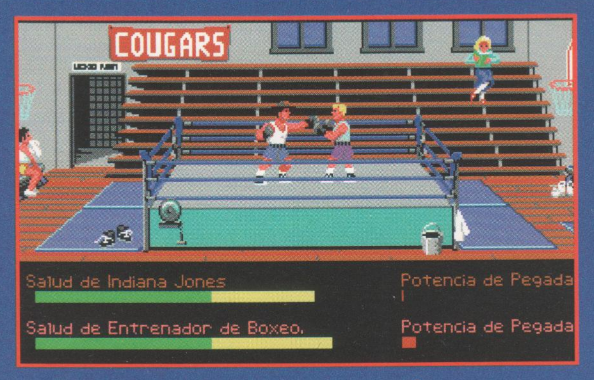
Si Indiana está situado a la derecha, las teclas 9, 6 y 3 servirán para retroceder y las 7, 4 y 1 para lanzar puñetazos.



Cuando estés volando en el biplano, las teclas de control del cursor que hay en el bloque numérico se corresponden con la dirección del vuelo (8 hacia arriba, 9 hacia arriba a la derecha, etcétera).

Uso del joystick

Se emplea igual que el ratón. Uno de los botones hará las funciones del botón izquierdo del ratón o de la tecla ENTER y el otro trabajará como si fuera la tecla ESC. Para activar el joystick tendrás que pulsar simultáneamente las teclas "ALT" y "J" (recuerda que tendrás que tener todo preparado antes). Al hacerlo se te pedirá que calibres el joystick. De todas formas ten en cuenta que muchas veces será más rápido usar el teclado que el propio joystick.



Por las malas...

Este juego te va a dar la oportunidad de ver el lado "salvaje" de Indiana Jones. Si no te va demasiado la diplomacia y no eres persona paciente puedes emprenderla a mamporros con todo lo que veas moverse.

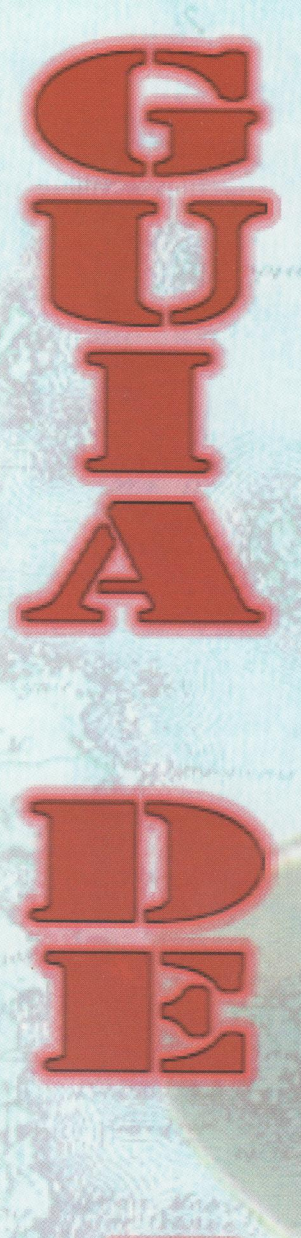


Procura grabar el juego antes de meterte en una pelea, ya que aunque a veces este es el sistema más rápido para obtener ciertas cosas, el riesgo de acabar limpiando los bártulos de Hitler de por vida, si te vencen, es muy alto. Durante una pelea verás aparecer unas barras llamadas "de salud" y de "potencia de puñetazo" tanto para Indy como para su adversario. El color amarillo en la barra de salud indica que el nivel ha bajado de forma peligrosa. Sólo puedes recuperarte manteniéndote apartado un rato del enemigo, aunque al hacerlo también éste irá recuperando su propia energía.



La potencia de tu puñetazo requiere tiempo para ponerse al máximo nivel, y cuando golpees varias veces seguidas, disminuirá, siendo menos efectivos tus golpes.

Recuerda que a veces el hecho de que el enemigo esté un poco bebido puede ayudarte...



Tendrás que usar...

Cada vez que te encuentres un objeto procura cogerlo, te puede ser muy útil en otra parte del juego, incluso imprescindible. Lo malo no es ir recogiendo objetos por ahí... lo malo va a ser ingeniárselas para usarlos de la mejor manera posible.

Fíjate bien en cada pantalla, siempre hay algún objeto que puede ser útil. Una forma de averiguar los objetos que hay disponibles en cada habitación es seleccionar el verbo "Qué es" y recorrer toda la habitación señalando con el cursor aquello que parezca interesante. En algunas ocasiones tendrás que armarte de paciencia y mirar en todos los sitios posibles... nunca se sabe.

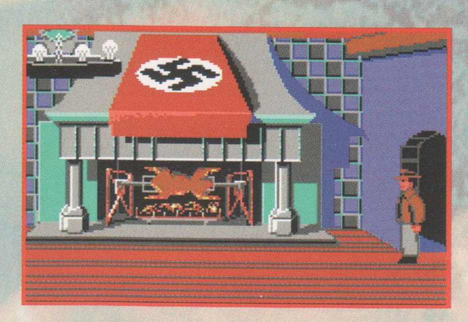
Papeles y correo: tal vez debajo de ellos haya alguna cosa interesante...

Arcones y baúles: sitios muy indicados para guardar cosas valiosas. Pueden estar abiertos o cerrados con llave.

Frascos, botellas, jarras y trofeos varios: pueden contener líquidos, unos más bebibles que otros. Lo interesante de las cosas líquidas es que mojan, y contienen mejunjes alcohólicos que pueden servir para soltarle la lengua a más de uno.

Estanterías: además de contener libros muy amenos e interesantes, son el lugar favorito de Henry para dejar copias de llaves.

Llaves: las hay de todos los colores y de todas las nacionalidades, y a veces hasta abren cosas...



Cuadros: dan mucha información o te pueden sacar de algún apuro. Incluso los hay que esconden cajas fuertes detrás...

Diario del Grial: contiene importantísimas advertencias e indicaciones. Imprescindible para poder pasar las pruebas del juego.

Libro viejo: de aspecto muy parecido al del diario del Grial de Henry. Realmente engañaría a cualquiera...

Libros: suelen estar en las estanterías de las bibliotecas. A veces son útiles, estemos o no de acuerdo con su contenido. La mayoría de las veces es importante leerlos para poder hacer cosas como pilotar un avión, no perderse en unas catacumbas, etcétera.

Postes metálicos: adecuados para servir de arietes y golpear con fuerza cosas duras. También sirven para sostener cuerdas.

Garfios: los usaban los piratas. Éstos solían perderse en laberintos dentro de catacumbas cuando andaban tras tesoros inexistentes.

Antorcha: teóricamente sirve para iluminar el camino...

Cuerdas: sirven para reparar todo tipo de maquinaria, especialmente si son rojas.

Uniformes varios: "allí donde fueres haz lo que vieres"... para pasar desapercibido, por ejemplo. Lo malo es que suponen un trabajo extra; entre ponérselos, quitárselos y volvérselos a poner se te va el tiempo volando...

Dinero: "el dinero es la raíz de todo mal... y el hombre necesita raíces".

Pases, hojas en blanco y similares: utilísimos para cruzar fronteras o abrir cajas fuertes si por detrás tienen algunos números escritos. También llegan a ser de vital importancia si consigues que los firme el malo de la historia (ese que lleva bigote y grita mucho).

Coches, motos y aviones: sirven para salir pitando de cualquier lugar en el que estés ciertamente incómodo. Véase apartado "cómo estrellarse con gusto y buenos modales".

Billetes (pasajes): si no tienes suficiente dinero para comprarlos siempre puedes:

a- No llevarlos encima. Esa actitud tan poco cívica será fuente de un sinfín de problemas.

b- pedírselos "*prestados*" un ratito a algún incauto.



La aventura, paso a paso...

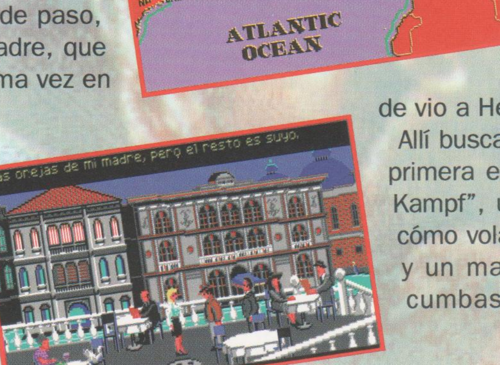
El comienzo del juego es de sobra conocido, por lo que será mejor resumirlo. Tú, Indiana Jones, acabas de regresar a la universidad Barnett de tu última aventura: recuperar la Cruz de Coronado. Habla con Marcus, vas a clase, atiendes a los alumnos, entras en tu despacho, encuentras el manuscrito de tu padre que ha llegado junto con el correo normal, sales por la ventana, unos matones te llevan a la casa del industrial Donovan y allí recibes el encargo de buscar el Santo Grial y, de paso, encontrar a tu padre, que fue visto por última vez en Venecia...

Pero antes de meterte en líos decides comprobar que realmente tu padre haya desaparecido. Así que te vas a visitarle y descubres que alguien ha estado allí antes que tú y que ha dejado toda la casa patas arriba, buscando sin duda el diario del Grial. Allí recoges un cuadro que pintaste de joven, tiras una estantería y te das cuenta de que detrás tiene pegada una cinta adhesiva con un bulto.

Vuelves a tu laboratorio, coges un frasco que hay allí y disuelves la cinta adhesiva. El bulto era una llave. Con ella vuelves a la casa de tu padre y abres el arcón que tiene encima un florero y un mantel. Dentro del arcón está tu viejo diario, muy parecido al diario que sobre el Grial estaba escribiendo tu padre.

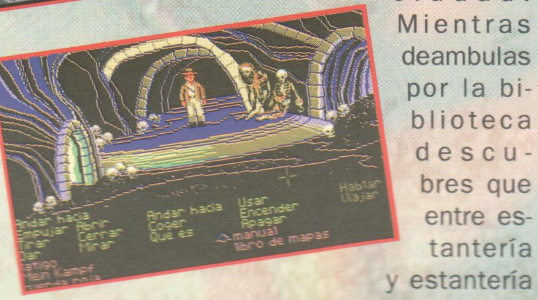


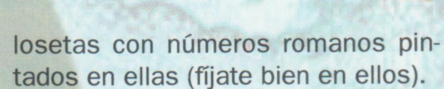
Hacia Venecia



Te vas a Venecia, en donde te reúnes con Marcus y con Elsa Schneider, tu contacto en aquella ciudad y la última persona que estuvo con tu padre. Ella te llevará a una biblioteca (que en la época de las cruzadas era una iglesia) ya que fue el último sitio en donde vio a Henry.

Allí buscarás 3 libros: una primera edición del "Mein Kampf", un manual sobre cómo volar con un biplano y un mapa de las catacumbas cristianas que hay en esa ciudad. Mientras deambulas por la biblioteca descubres que entre estantería y estantería hay unas vidrieras que recuerdas haber visto en el diario de tu padre. Al pie de cada vidriera hay unas





losetas con números romanos pintados en ellas (fíjate bien en ellos).

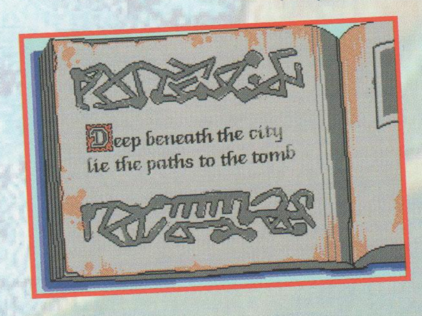
Siguiendo las indicaciones del diario del Grial, buscas la vidriera correcta. Junto a ella hay dos estatuas con un león. En ellas puedes ver unas inscripciones. Sigues una vez más los consejos que te da el diario para elegir cuál de las dos inscripciones es buena y qué número eliges, y al final acabas golpeando con un poste metálico la loseta adecuada. Justo cuando un guardia con bastantes malas pulgas venía derechito para detenerte, consigues por los pelos saltar dentro.

Estás en unas catacumbas. Siguiendo el mapa dibujado en el libro sobre las catacumbas cristianas llegas a una sala en donde murió un pirata (con garfio y todo) que buscaba un tesoro. En la siguiente sala ves una antorcha que está atorada por el barro solidificado. No estaría mal un poco de luz ¿eh? Sigues andando y ves que hay una sala completamente inundada de agua. Sales por la alcantarilla y localizas a una parejita de amantes que están bebiendo un vino muy malo, de modo que los convences y te llevas la botella. La llenas de agua en la fuente de la plaza y vuelta a la alcantarilla.

Bajo tierra

Vuelves a la sala de la antorcha y mojas el barro que tiene pegado. Cuando la vas a coger se abre una trampilla y caes al segundo nivel de catacumbas. Encontrarás una sala con un puente de piedra, que tiene un tapón en el techo que rezuma agua (o lo que sea). Cruzas el puente y vas a dar a una sala en donde unas

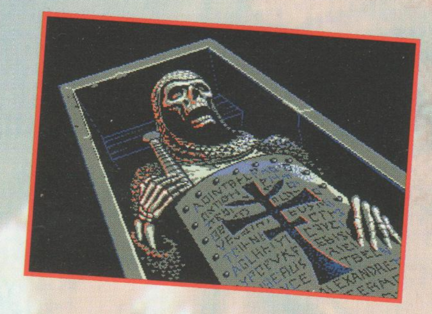
inscripciones te revelan que sólo dos de los documentos recogidos por tu padre pueden contener la clave de cómo es el Grial. Uno es la carta que Ali al-Jawf escribió a tu padre y el otro es una carta que Staubig le envió. En la primera carta se describe al Santo Grial como un cuenco de estaño, abollado y poco profundo, grabado con un diseño de uvas y que parecía brillar con luz propia.



Usando el garfio del pirata y tu látigo quitas el tapón de la sala del puente de piedra. Subes al nivel anterior por una sala que tiene una escalera. Te diriges a la sala de la máquina y la reparas con la cuerda roja que estaba atada al poste metálico. Pones en movimiento la máquina accionando el volante una sola vez. De esa forma has bajado el puente levadizo de otra de las salas.

Llegas a la sala de las tres esculturas pasando por la sala del puente levadizo. Lees el diario buscando ayuda y encuentras la combinación correcta de las tres esculturas. Es más fácil si primero colocas (empujándola) la de la derecha, después la de la izquierda y por último la central. Al colocar correctamente las tres esculturas se abre una puerta. Por ella accedes a un tercer nivel de catacumbas. Llegas a una sala con seis cráneos dispuestos en hilera. En el diario de tu padre hay una partitura con cinco notas. Fíjate en el orden que tienen, si hay una nota en la primera línea del pentagrama quiere decir que tienes que "empujar" la primera calavera empezando por la izquierda, si la nota está en la segunda línea es la segunda calavera, etcétera. Si lo haces bien se abrirá la puerta y podrás seguir, si fallas vuelve a intentarlo otra vez.

Al final de los pasillos está la sala del sarcófago con los restos del tercer hermano que custodió el Grial. En su escudo habla de Alexandreta, en la actualidad Iskenderún.



Sales, hablas con Marcus y Elsa, que saben dónde está tu padre. Marcus se marcha hacia Iskenderún y tú y Elsa vais al castillo a salvar a tu padre.

El castillo de Brunwald

Una vez dentro del castillo te interesas por unos tapices antiguos. El mayordomo descubre tu estratagema y no te queda más remedio que darle algo de jarabe de palo. Entras por el pasillo de la izquierda a la primera planta del castillo. Llegarás a una sala custodiada por un soldado borracho, el cual te proporcionará mu-

EL RESCATE

Sigue estás indicaciones para salvar a tu padre. Vuelves a salir y usas el látigo en el ladrillo para saltar hacia la celosía con la planta enredadera. Subes por ella hasta el alféizar del tercer piso. Entras en la ventana de la derecha y en un armario encuentras algo más de dinero. Sales y vas hacia la ventana más a la izquierda, donde te espera tu padre. Cuando vas a marcharte corriendo con tu padre a éste le entra un repentino ataque de vértigo y se niega a salir por la ventana. Te armas de paciencia y valor, le dices aquello de "¡volveré!" y te vas. Sales otra vez por la ventana y bajas al segundo piso, entras por la ventana y sales de esa habitación al pasillo (previo cambio de atuendo).

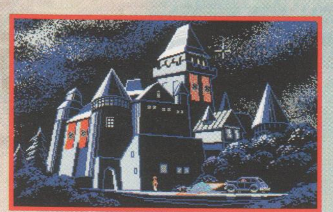
Te diriges a la tercera planta. Al soldado que hace guardia por allí le sugieres que su uniforme está algo arrugado y te dejará pasar. Entras en el despacho de Vogel y tras darle el asado de jabalí al chucho para calmarle, registras el fichero. En un cajón ves un pase en blanco que tiene unos números escritos en la parte posterior. ¡La combinación de la cámara acorazada! Coges el trofeo que está encima del fichero y bajas a la segunda planta, directo hacia la sala de la cámara acorazada, que abres sin grandes esfuerzos. En el interior de la misma ves que hay un valioso cuadro que representa el Grial. ¡El Grial brilla! Ahora ya sabes qué aspecto tiene.

Bajas a la primera planta (te vuelves a cambiar al traje de Indy) y vas a la despensa, donde llenas el trofeo de cerveza para dárselo a Biff. Vas a buscarle y le das el trofeo, cuyo contenido se bebe de un trago, para después aplastarlo contra su cabeza (¡menos mal que no lo aplasta contra la tuya!). Después decide emprenderla a tortas contigo, pero por suerte el pobre no está en muy buenas condiciones después de la cerveza. Una torta y media, y tumbado. Te encontrarás ahora con un guardia que intuyes es el tal Sigfried, el que tenía autorización para ver documentos secretos, y le convences de que tienes permiso para andar por allí.

En la habitación del fondo del pasillo encontrarás una llave de plata colgada de un candelabro. Te apropias de ella y la usas para abrir la puerta de la derecha de las que están cerradas. Tras el entrañable encuentro familiar te diriges a las escaleras más próximas.







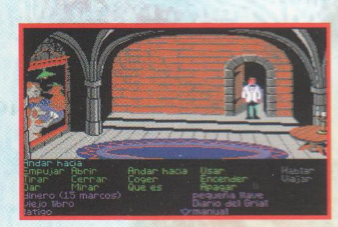


cha información útil. Además te dará su jarra de cerveza. En otra sala localizas la despensa, con un suculento asado de jabalí al fuego y un gran tonel de cerveza. Llenas la jarra con cerveza y la echas sobre el fuego par apagarlo. Coges el asado, por si luego tienes hambre. Vuelves a llenar la jarra.

Sales hacia la primera sala del castillo. Entras ahora por el pasillo de la derecha y vas a toparte con un soldado que está de guardia, al que convences de que eres un investigador privado de la Gestapo. Pasa al guardarropa y coges un uniforme de criado que hay allí. También hay un uniforme de oficial nazi guardado por un candado. Al salir, le cuentas a otro guardia que vendes cazadoras y le vendes la tuya, o bien le vapuleas un poco, el resultado es el mismo.

Subes a la segunda planta y te pones el uniforme de criado en la primera sala que te encuentras. Hay una habitación con un arcón en el encontrarás un poco de dinero sin dueño. Cuidado con el soldado de la sala a la que se llega por unos escalones... tiene malas pulgas y está bastante fuerte. Evita esa sala por ahora.

En una sala al fondo encontrarás un montón de obras de arte, entre ellas la Gioconda. Al empujarla descubrirás que detrás hay una cámara acorazada cerrada. En otra sala descubres un botiquín. Si te encuentras con un soldado, dale el cuadro que recogiste en la casa de tu padre. Hay una sala con otro arcón en el que encontrarás un uniforme de soldado que te viene pequeño y no podrás llevarte, pero que tiene una llave metida en un bolsillo. Vuelta a la sala vacía al lado de las escaleras y vuelta a cambiarte al traje de Indy para no levantar sospechas en la planta de abajo. Bajas y vas directo al guardarropa. Abres con la llave el candado que protege el uniforme nazi de oficial. Lo coges.





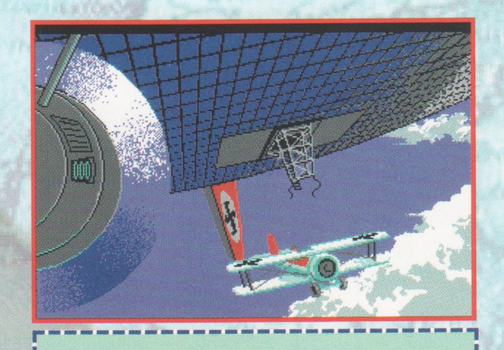


Subes al segundo piso de nuevo y te pones ese uniforme en la sala vacía. Vas a la sala de la centralita de alarmas y allí te encuentras al intelectual del que ya te había hablado el soldado borracho. Le das el Mein Kampf y se marcha tan contento. Aprovechas la ocasión para echar la cerveza de la jarra por la rejilla de la centralita y averiarla un poco. Te encontrarás una habitación cerrada con llave. Dirígete a la habitación situada a la derecha de ésa. Una vez dentro, dile al soldado que tienes la autorización adecuada y que se la enseñarías si él tuviera autorización, a su vez, para ver documentos secretos.

Entras en la sala y cambias a Indy de ropa. Sales por la ventana y vas, por el alféizar, hasta la ventana que está situada más a la derecha. Entras por ella. El cuarto esta vacío, pero ves que en la pared de la ventana hay un ladrillo suelto que, al empujarlo, sobresale por la parte de fuera de la habitación. Estás a punto de rescatar por fin a tu padre, pero eso te lo contamos en el recuadro de la página anterior.

La huida frustrada

Aunque eres muy sigiloso, con tus idas y venidas has alertado a los guardias, porque cuando asomas la nariz



Aventura en las alturas

Cuando en el aeropuerto compruebes que no puedes comprar billets (pasajes), puedes optar por :

a- robar el biplano en la pista de despegue. Recuerda leerte el "Manual de vuelo en biplano".

b- robarle los billetes al señor que está en el aeropuerto leyendo un periódico, para lo cual tendrás que distraerle como Henry y coger los billetes del bolsillo como Indy.

Si subes al dirigible, lleva a Henry al salón, donde un pianista tocará algo por unas monedas.

Al oír la música, el radio-telegrafista irá al salón. Como Indiana, te meterás en el cuarto de la radio y encontrarás una llave inglesa dentro de un armario. Si el radio-telegrafista vuelve demasiado pronto y te pregunta que dónde está la llave inglesa, le dices que la tiene el revisor. Al lado de la puerta del cuarto de la radio hay un agujero. Metes ahí la llave inglesa y la empujas. Bajará una escalera que va al interior del dirigible.

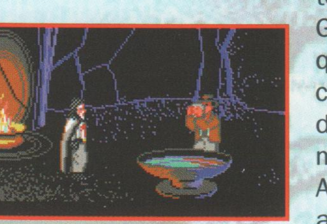
Hay tres pisos hechos de pasillos, escalerillas y guardias, pero tienes que alcanzar una escalerilla de bajada antes de que el dirigible vuelva a Berlín. Llegas al avión de socorro del dirigible, en el que te estará esperando tu padre (no preguntes cómo llegó allí antes que tú).

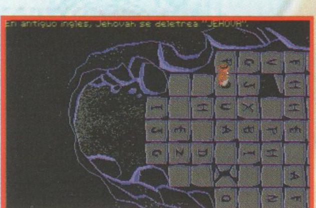
Una vez en el aire, tanto si estás en el biplano como si has robado el avión de socorro del dirigible, te empiezan a perseguir cazas enemigos que, antes o después, te derriban. Vas a caer en una granja en donde hay dos coches. Eliges el más discreto y te pones en marcha. Te pararán unas cuantas veces en los diversos controles y fronteras por los que vas pasando. Enséñales el pase firmado por Hitler y no tendrás ningún problema.

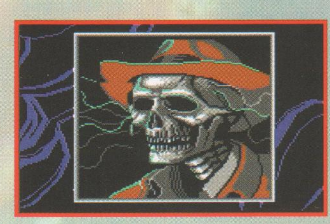
La aventura paso a paso...

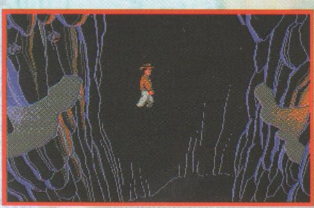












te detienen y el coronel Vogel te exige el diario del Santo Grial. Aquí debes optar por una de estas dos posibilidades.

La primera es darle el diario verdadero. Si lo haces, cuando te liberes (más tarde explicamos cómo hacerlo) tendrás que viajar hasta Alemania para recuperarlo. Tendrás que inventarte una historia sobre una misión oficial secreta para pasar la frontera. En Berlín, Hitler está muy ocupado asistiendo junto a Elsa a una quema pública de libros. A Elsa te la encontrarás después y recuperarás el diario. Hitler viene hacia ti y no se te ocurre otra cosa más que darle el pase en blanco. Hitler te lo firma pensando que le estás pidiendo un autógrafo... ¡bien, ya tienes pase gratis para viajar por toda Alemania! Vas al aeropuerto.

La segunda es engañar a Vogel y darle el libro viejo que tanto se parece al verdadero diario sobre el Grial. Cuando por fin te liberes podrás ir directamente al aeropuerto.

En cualquiera de los casos, después de que Vogel te haya detenido, te verás atado a un par de sillas junto a tu padre. Cambiando de personaje -alternando Indy y Henry- y empujando las sillas te irás desplazando hasta llegar a la altura de la armadura de la derecha. Ahora cambias al personaje de Indiana y le das una patada a la armadura, que dejará caer el hacha. Si has calculado bien, cortará limpiamente las ligaduras; si no, tendrás un buen "picadillo de doctores Jones".

Observas que la chimenea es demasiado grande para que sólo sirva para hacer fuego en ella.

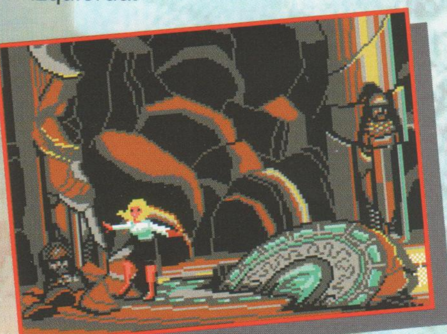
Empujas la estatua de la izquierda y se abre un pasadizo que te llevará al exterior del castillo. Allí irás hacia la derecha, donde un alma caritativa se dejó olvidada una moto con sidecar. Aquí tendrás que elegir entre ir a Berlín a recuperar el diario original, o ir al aeropuerto, según qué libro le dieras a Vogel.

En cualquier caso, tendrás que ir a la estación y andar un rato por las alturas, ya que el vuelo te lleva a la frontera y de esa forma podrás llegar a Alexandreta.

El templo de Alexandreta

Llegarás al templo, donde están Marcus, Donovan y Elsa. Los malos hieren a tu padre y así te obligan a colaborar... si superas las pruebas. El diario de tu padre te da la clave: en la primera, se trata de agacharse y saltar para evitar las cuchillas. La segunda requiere pisar las losetas que tengan las letras de JEHOVA y en la tercera tendrás que cruzar un precipicio (las apariencias engañan).

Una vez en la cripta te encuentras con el caballero que guarda el Santo Grial. Éste pensará que has ido a relevarle, pero lo cierto es que tu padre agoniza en el exterior del templo y que necesitas el Grial. El caballero te dice que debes elegir una de las copas. La cripta está llena de copas de muchos tamaños y formas distintas. Ayudado por la carta de Ali al-Jawf y la visión del cuadro en la cámara acorazada del castillo, deduces que se tiene que tratar de la copa abollada que brilla, hecha de estaño y adornada con un diseño. ¡Sí! ¡Es la tercera empezando por la izquierda!





Para asegurarte, la llenas de agua en la pila y te la bebes. Antes de salir, el caballero te advierte que en ningún caso el Grial puede salir del templo; es más, no puede sobrepasar el sello que hay a la entrada. Llevas el Grial a tu padre y éste se restablece.

Pero Elsa te roba el Grial y al pasar por encima del sello del templo, la profecía se cumple, se inicia un terrible terremoto y se abre una gran grieta por la que cae Elsa... (en el fondo se lo merecía). Coges el látigo y recuperas el Grial. Lo devuelves al caballero y la aventura queda concluida... al menos, de momento. ■

Próxima entrega:

con los Fascículos nº 2 y 3,
los Juegos

- The Secrets of MONKEY ISLAND
- LOTUS The ultimate challenge for your PC



EUROPA, 1938. El Arca Perdida fue sólo el comienzo.
Ahora Adolph Hitler persigue el talismán más poderoso: el Santo Grial.
Sólo unos valientes se cruzan en su camino; afortunadamente uno es Indiana Jones y esta vez tiene a su padre con él.
INDIANA JONES™
y la
Ultima Cruzada
Aventura
GRAFICA
Te enfrentas a los malos continuamente: nazis, mercenarios, traidores y espías, sin mencionar todo con lo que la Luftwaffe te puede atacar... ¿Podrás aguantarlo?
Si puedes, ganarás un I.Q. (Indy Quotient) más alto que el del hombre con látigo y sombrero.
Enigmas, acción y aventuras.
¡Visita docenas de sitios que no viste en la película!
¡Fantásticos gráficos tridimensionales de alta resolución!
No perderás ni un segundo tecleando. Sólo tienes que pulsar el botón
Más de 100 efectos de sonido, además de la banda sonora de la película
Este juego incluye el genuino diario manuscrito de Henry Jones
I need to use a tool that provides some leverage.
I don't have all day, you know.
Juega al gato y al ratón en las catacumbas de Venecia.
"Descubre la clave de la biblioteca y continúa la búsqueda"
"No dejes que los nazis acaben con tu aventura"
LUCASFILM™ GAMES
Línea ERBE 16 Bits